

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Melisa Ahmetbašić

**PRIMJENA DIGITALNE SLIKOVNICE U RADU S DJECOM
PREDŠKOLSKE DOBI**

ZAVRŠNI RAD

Slavonski Brod, 2019.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
FAKULTET ZA ODGOJNE I OBRAZOVNE ZNANOSTI

Sveučilišni preddiplomski studij ranog i predškolskog odgoja i obrazovanja

**PRIMJENA DIGITALNE SLIKOVNICE U RADU S DJECOM
PREDŠKOLSKE DOBI**

ZAVRŠNI RAD

Kolegij: Informatička pismenost

Mentor: doc.dr.sc. Vjekoslav Galzina

Student: Melisa Ahmetbašić

Matični broj: 487

Slavonski Brod

rujan, 2019.

SAŽETAK

Slikovnice predstavljaju prvu knjigu s kojom se dijete susreće u životu. One djeci omogućavaju bolje razumijevanje svijeta, upoznavanje prvih slova i njihovih oblika, pojmova i riječi. Slikovnice su potrebne djeci kako bi im omogućile lakši razvoj i odrastanje. U današnje vrijeme ubrzanog razvoja tehnologije sve je češće prisutna digitalizacija slikovnica. Digitalne slikovnice ili e-slikovnice predstavljaju slikovnice na računalu koje djeci omogućavaju potpuno novi i drugačiji pristup slikovnicama koji prati razvoj suvremene tehnologije. Budući da su digitalne slikovnice primjerene dječjem uzrastu i znanju, one ih lakše uvode u sam svijet medija koji ih okružuje. One omogućavaju djeci prikaz sadržaja priče na način da vide animaciju i pokret, čuju zvukove i glazbu te ih na što realističniji način uvode u sadržaj priče. Sve navedeno stvara kod djece dodatnu zainteresiranost za slikovnice jer im omogućuje učenje kroz igru što je i temeljni cilj dječjeg odgoja. Da bi digitalne slikovnice bile što zastupljenije prvi korak je razvoj svijesti o digitalnim slikovnicama kod djece, njihovih roditelja i samih odgojitelja. Potrebno im je prikazati način funkcioniranja i primjene digitalnih slikovnica kod djece mlađe i predškolske dobi te ih potaknuti na razvoj medijske pismenosti. O svemu navedenom će se više govoriti u daljnjoj razradi ovog završnog rada.

Ključne riječi: digitalne slikovnice, mediji, medijska pismenost

SUMMARY

Picture books represent the first book a child encounters in life. They provide children with a better understanding of the world, learning about the first letters and their forms, concepts and words. Picture books are needed for children to enable them to develop and grow up more easily. Nowadays, the digitalization of picture books is increasingly present in the accelerated development of technology. Digital picture books or e-picture books are computer picture books that give children a whole new and different approach to picture books that follows the development of modern technology. Because digital picture books are appropriate for children and knowledge, they are easier to introduce children into the world of media around them. They allow children to view story content in a way that they see animation and movement, hear sounds and music, and introduce them to the story content as realistically as possible. All of this creates additional interest in picture books for children, as it enables them to learn through play, which is the main goal of children's upbringing. To make digital picture books as popular as possible, the first step is to develop awareness of digital picture books for children, their parents and educators themselves. They need to be shown how digital picture books work and apply in young and pre-school children and encourage them to develop media literacy. All of the above will be discussed further in the elaboration of this final paper.

Keywords: digital picture books, media, media literacy

SADRŽAJ

1. UVOD	1
2. SLIKOVNICE	2
2.1. Što su to slikovnice?	2
2.2. Povijest slikovnica u Hrvatskoj	2
2.3. Povijest slikovnica u svijetu	4
2.4. Vrste slikovnica	6
2.5. Funkcije slikovnica	8
3. MEDIJ	11
3.1. Medij u ranom odgoju djece	11
3.2. Pozitivni i negativni učinci medija	12
3.3. Medijska pismenost	13
3.4. Medijsko obrazovanje u svijetu	14
4. DIGITALIZACIJA	17
4.1. Što je to digitalizacija?	17
4.2. Pojava digitalnih knjiga	19
4.3. Dječja književnost u digitalnom obliku	20
4.4. Digitalizacija slikovnica	22
4.5. Zastupljenost digitalnih slikovnica u Hrvatskoj	25
5. ZAKLJUČAK	26
6. LITERATURA	28

1. UVOD

Slikovnice predstavljaju prvu knjigu sa slikama s kojom se dijete susreće. Pomoću slikovnice djeca nastoje razumjeti svijet oko sebe, uče se govoru i pisanju, razvijaju svoju maštu i kreativnost. U ovom završnom radu govorit će se o digitalnim slikovnicama ili slikovnicama na računalu, koje djeci omogućuju da čuju zvukove, vide animacije i na taj način što kvalitetnije dočaraju sadržaj priče. Koliko je digitalizacija prisutna u našim životima govori nam to koliko brzo tehnologija napreduje i kako su djeca u današnje vrijeme sve više upoznata sa virtualnim svijetom, koristeći mobitele, tablete, računala ili društvene mreže. Da bi pratili taj razvoj tehnologije i razvijali se sukladno s njim potrebno je razumijevanje digitalizacije koja je danas sve češće prisutna u našim životima, kao i u životima budućih generacija. Digitalne slikovnice omogućuju djeci potpuno novi i drugačiji pristup slikovnicama. One omogućuju da dijete bude ta osoba koja će kontrolirati čitanje jednostavnim klikom miša, daju mogućnost čitanja na glas, a dijete je ta osoba koja vidi prikazani tekst, prati čitanje i ima mogućnost izdvajanja pojedine riječi. Budući da roditelji u današnjem svijetu imaju sve manje vremena za čitanje svojoj djeci, zainteresiranost za tiskane slikovnice sve više opada. Uvođenje digitalnih slikovnica omogućit će održavanje suštinske važnosti samih slikovnica. Digitalne slikovnice pružaju djeci mogućnost razvijanja informatičke pismenosti, tehnologije i knjižničnih sposobnosti, uvode djecu u sadržaj priče, održavaju izvornost slikovnice te pružaju nove mogućnosti učenja koji su djeci prikazane na zanimljiv i drugačiji način. Također roditelj ili odgojitelj ima na raspolaganju sam izraditi vlastitu slikovnicu pomoću jednostavnih računalnih alata uz poznavanje engleskog jezika.

2. SLIKOVNICE

2.1. Što su to slikovnice?

Slikovnica je prva knjiga s kojom se dijete susreće, sadržaj slikovnice bogat je i upotpunjen ilustracijama kako bi djeci bila što privlačnija. Da priča može biti kvalitetna i ako se temelji samo na slikama, na to nas upućuju slikovnice čije slike dijete prepoznaje, imenuje, priča priče te na taj način obogaćuje svoje znanje. Slikovnice su savršeno usklađene djetetovim potrebama i uzrastu. U slikovnici su prisutna dva komunikacijska koda, likovni i jezični. Likovni jezik prevladava slikovnicama i on je posebno koristan za mlađu djecu kojoj omogućuje lakše razumijevanje sadržaja i bez poznavanja jezika koji se razvija postupno. Često se raspravlja o važnosti teksta i slika u slikovnicama te o tome koji komunikacijski kod ima važniju ulogu. Iako su i likovni i jezični kod podjednako važni, kao što je već na početku spomenuto, slikovnica može biti kvalitetna i ako je ispričana samo ilustracijama. Slikovnica je kratka, poučna, bogata raznolikom tematikom, a po sadržaju ili namjeni obično je dijelimo na umjetničku ili poučnu. Poučne slikovnice obično podrazumijevaju upoznavanje djece s biljnim i životinjskim svijetom, prirodnim okruženjem i ljudskim djelatnostima. Ovakav oblik djelatnosti veoma je važan za djecu, ali je i ilustrativno i tekstualno zahtjevan. Umjetničke slikovnice naglasak stavljaju na djetetov doživljaj svijeta. Slikovnice vrednujemo kroz slike koje predstavljaju njihovu temeljnu osobinu, zbog toga što ilustracija određuje slikovnicu i daju joj njezin karakter. Slikovnica prati razvoj djeteta od prve godine života do otprilike osme godine, kada dijete počinje čitati samostalno i interes za slikovnicu značajno opada. Važnost slikovnice očituje se i u tome da sve što dijete upozna po prvi puta u najranijoj dobi ostavlja na njega veliki značaj. Sve u životu s čim se susretnemo po prvi puta jače se usijeca u naš um, duže vremena se pamti i utječe na formiranje našeg karaktera. [1]

Iz tog razloga je bitno za nas kao buduće odgojitelje i roditelje da obratimo pozornost prilikom odabira slikovnice za dijete. Slikovnica koja osnažuje početke učenja, pomoću koje se pojavljuje interes za slova, koja omogućuje djetetu da razvije svoje osjećaje, koja pomaže pri pamćenju, stjecanju navika predstavlja ključ djetetovog budućeg razvoja. Upravo zbog toga mnogi autori smatraju kako bi slikovnice trebale biti dio dječje svakodnevice.

2.2. Povijest slikovnica u Hrvatskoj

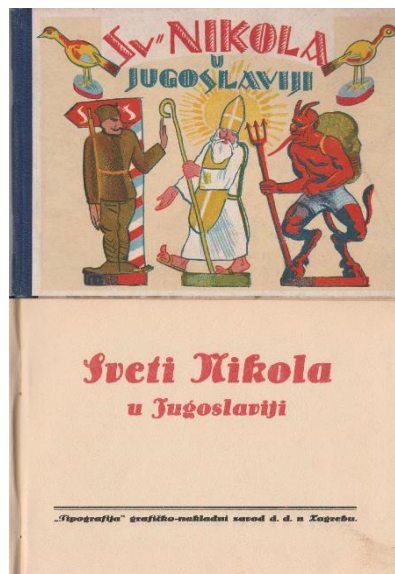
Slikovnice u prošlosti mnogo su se razlikovale od današnjih, rijetko možemo naći autora i ilustratora za pojedina djela zbog toga što se u prošlosti nikada nisu potpisivali na svoje slikovnice. Slikovnice u prošlosti rijetko su bile izvorne, uglavnom su ilustratori strani autori, a najčešće su se koristile u komercijalne svrhe te su tu gubile na svojem pravom značaju. U početku stvaranja hrvatskih slikovnica najčešće se govorilo o temama koje su bile vezane uz životinjski svijet, dječju svakodnevicu ili dječju igru. Tematska ustrojenost prvih slikovnica bila je veoma uska. 1885. godine nastala je najstarija sačuvana slikovnica *Domaće životinje*, no prvom slikovnicom za koju iz pouzdanih izvora znamo da je objavljena smatramo *Domaće životinje i njihova korist* iz 1863. godine., međutim ona na žalost nije sačuvana. Hrvatskim ilustratorom dječje knjige smatramo Nikolu Laupperta koji je ilustrirao *Basne Ignjata Ćivičića Rohrskog*. Prva slikovnica za koju možemo smatrati da je djelo hrvatskih autora, na temelju slike i teksta je *Sveti Nikola u Jugoslaviji* koja potječe iz 1992. godine. Ovo djelo preuzima formu dječje slikovnice te se autor na humorističan način poigrava kako bi govorili o ekonomskoj i političkoj situaciji u Jugoslaviji. Slikovnica *Domaće životinje i njihova korist* bila je izrazito skupa te je zbog svoje visoke cijene morala pružiti mnoge pogodnosti. Slikovnice nisu sačuvane, ali su opisane dvije, jedna s dvojezičnim tekstom na hrvatskom i srpskom i druga na hrvatskom i njemačkom jeziku.[2]

Prije 1880. godine, mnoge ilustracije koje su bile potrebne za slikovnice su se nabavljale u inozemstvu, potom bi im se dodavao tekst koji bi bio pisan na hrvatskom jeziku te su upravo zbog toga mnogi autori slikovnice koristili u komercijalne svrhe. Pojavile su se i prve slikovnice koje su bile zabavnog karaktera kao što su *Pepeljuga* i *Priča o obuvenom mačku*. [2]

Niti jedna od tih slikovnica nije sačuvana. Posezanje za inozemnim ilustracijama postalo je sve češće kako u povijesti tako i do danas. Dokaz tome temelji se na kupljenim inozemnim ilustracijama koje svojim specifičnim likovnim materijalom uopće ne odgovaraju stvarnosti hrvatske djece. U slikovnicama u prošlosti u velikoj su mjeri bili izraženi stereotipi o rodu, razne predrasude, reklame te su uglavnom bile privržene političkim ideologijama.



Slika 1. Najstarija sačuvana slikovnica u Hrvatskoj „Domaće životinje“. Tekst za slikovnicu napisao je poznati učitelj Josip Milaković, a slike je izradio njemački ilustrator H. Leutemann. Zagreb, 1885. [2]



Slika 2. Počeci hrvatske slikovnice „Sveti Nikola u Jugoslaviji“ iz 1992. Ovo djelo smatramo prvim djelom hrvatskog autora. [2]

2.3. Povijest slikovnica u svijetu

Prvom ilustriranom knjigom za djecu smatramo *Osjetilni svijet u slikama* (lat. *Orbis sensualim pictus*), čiji je autor češki pedagog Jan Amos Kamenský, objavljena je 1658. godine u Njemačkom gradu Nürnbergu. Ova poznata knjiga predstavljala je ilustrirani enciklopedijski riječnik koji je bio namjenjen djeci. Objavljena je na njemačkom i latinskom jeziku, a nedugo zatim i na mnogim drugim europskim jezicima. Vrlo brzo se proširila Europom i dobila na značaju kao vodeća dječja slikovnica. F.J.J.Bertuch izdao je oslikanu enciklopediju za djecu *Bilderbuch für Kinder* koja je napisana u dvanaest tonova. William Blake koji se smatrao Bertuchovim suvremenikom svoje je pjesme gravirao i potom ih bojavao što je dovelo do toga da je svaki primjerak knjige bio različite boje što je djeci bilo veoma zanimljivo. U Njemačkoj se 1845. pojavila knjiga koja se sastojala od deset slika i stihova u priči koje su bile namijenjene djeci, ta je knjiga poznata pod nazivom *Janko Raščupanko* (njem. *Der Struwwelpeter*) autora Heinricha Hoffmana.[3]

Ova zbirka dječjih pjesama je veoma poučnog karaktera za djecu jer govori o posljedicama lošeg ponašanja. Naišla je na brojnu popularnost širom svijeta, potpuno neočekivano s obzirom na činjenicu da je Heinrich Hofman uopće nije planirao objaviti. Ova slikovnica bila je namijenjena kao poklon za Božić njegovom trogodišnjem sinu, a ubrzo je dobila na popularnosti te postoje brojne parodije na ovu slikovnicu poput *Struwelhitler*. Prisutna je na brojnim motivima igračih karata, postera ili fotografija. U 19. stoljeću nastale su prve slikovnice u kojima je priča popraćena ilustracijama, koje su bile u boji.[4]

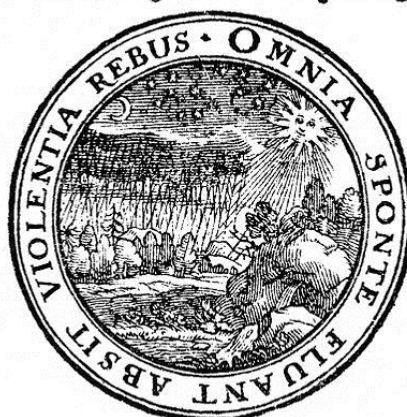
Britanski izdavač John Newberg je 1744. godine izdao dječju knjigu pod nazivom *Little preaty pocket book* što u prijevodu znači *Mala zgodna džepna knjižnica*. Ovo djelo se smatra prvom dječjom knjigom, a specifična je po pjesmicama koje su napisane za svako slovo abecede. Predstavlja prvu knjigu kojoj je naglasak bio na zabavnom sadržaju. Engleski štampar Edmund Evans okupio je vodeće ilustratore svog vremena, proučio je tehniku štampanja i ilustriranja u boji i krenuo u objavljivanje knjiga i slikovnica u kojima je naglasak bio na kvalitetnim i bogatim slikama .U našim prostorima slikovnice su se pojavile dosta kasnije, tek u 20. stoljeću, te ih je vrlo malo izvornih za razliku od Njemačke i Velike Britanije čije su slikovnice i danas veoma kvalitetne i korisne.[3]

JOH. AMOS COMMENII,
ORBIS SEN-
SUALIUM PICTUS.

Hoc est,
Omnium fundamentalium in Mundo Re-
rum & in Vita Actionum
Pictura & Nomenclatura.

Die sichtbare Welt /

Das ist /
Aller vornehmsten Welt: Dinge und Le-
bens: Verrichtungen
Vorbildung und Benennung.



NORIBERGÆ,
Typis & Sumptibus MICHAELIS ENDTERI.
Anno Salutis 1658.

Slika 3. Prva ilustrirana knjiga za djecu „Orbis sensualium pictus“, autor Jan Amos Komenský iz 1658.godine. [5]

2.4. Vrste slikovnica

S obzirom na to da različiti autori, urednici, izdavači i kritičari imaju različite poglede kada je riječ o kriterijima podjele slikovnica razlikujemo slikovnice s obzirom na količinu teksta, slikovnice s obzirom na formu, slikovnice po strukturi izlaganja, slikovnice prema sadržaju i slikovnice prema likovnom oblikovanju. S obzirom na količinu teksta slikovnice mogu biti bez riječi, slikovnice s minimalno teksta, piktografske, slikovnice u stihu ili prozi. Kada govorimo o formi slikovnice mogu biti: *pop-up*, *leporello*, slikovnice igračke, nepoderive te multimedijske slikovnice koje osim slika i teksta sadrže i zvuk. Prema strukturi izlaganja slikovnice dijelimo na narativne i tematske, dok ih prema sadržaju dijelimo na teme o životinjama, o prirodi, slovima, brojevima i zanimanjima. Prema likovnom oblikovanju podrazumijevamo podjelu slikovnica na crteže ilustratora, stvarne dječje crteže, fotografije i lutkarske slikovnice. M. Marinković i D. Težak izdvajaju još jednu bitnu podjelu, a to je podjela slikovnica prema doživljaju ili namjeni. Takve slikovnice dijelimo na umjetničke i poučne.[2]

Kao što smo već u prethodnim poglavljima spomenuli poučna slikovnica omogućuje djetetu da lakše razumije svijet oko sebe, dok umjetnička slikovnica naglasak stavlja na djetetov doživljaj svijeta. U današnje vrijeme sve su prisutnije i digitalne slikovnice za čiju je uporabu i korištenje potrebno računalo ili tablet. Takve slikovnice omogućuju djetetu prisutnost slike, animacije i zvuka. Popularne su i slikovnice igračke, odnosno slikovnice izrađene od posebnih materijala, poput slikovnica od kartona, tkane slikovnice, trodimenzionalne slikovnice, slikovnice u kojima su skrivena odgovarajuća rješenja. Takva slikovnica kod djece dodatno pobuđuje znatiželju i motivaciju za pronalaženje točnog odgovora.

U Zapadnoj Europi sve je prisutnija podjela na problemske slikovnice, no D. Težak i I. Zalara govore o podjeli slikovnica na slikovnice spoznajnog i poetskog tipa.[2]:

1. Problemske slikovnice

U problemskim slikovnicama najčešće se govori o problemskim situacijama djeteta u svakodnevnom životu. S kakvim se nedoumicama i problemima susreće dijete te način na koji dolazi do rješenja. Problemske slikovnice ne poznaju tabu teme zbog toga ni jedna situacija u kojoj se dijete nađe u svom životu nije toliko neugodna da se njom ne

može izraziti slikovnicom. Potrebna je suradnja više autora prilikom sastavljanja problemskih slikovnica, a to su najčešće pedagozi i umjetnici.

Teme su najčešće vezane za zdravlje (bolesti, bijes, strah, gubitak drage osobe, ...) govor (mucanje), svađa, obiteljski odnosi, zlostavljanje i odbačenost. Problemske slikovnice pomažu djeci da se suoče sa problemom te da ga uspješno riješe.

2. Spoznajno – pojmovna slikovnice

Spoznajno – pojmovne slikovnice pomažu djetetu da shvati i razumije svijet oko sebe. Mala djeca dok još ne znaju čitati svoj doživljaj svijeta temelje na slikovnicama. Zbog toga se slikovnice i smatraju prvom knjigom s kojom se dijete susreće i uz pomoć koje se razvija. Teme su obično vezane uz biljni i životinjski svijet. Omogućuju djetetu shvaćanje osobnih životnih vrijednosti kao što su: ljubav, prijateljstvo, zdravlje, vrijeme. Također, omogućuju djetetu učenje o osnovnim pojmovima: boje, brojevi, slova i riječi.

3. Umjetničke slikovnice

Kada govorimo o umjetničkim slikovnicama, govorimo o slikovnicama koje poseban naglasak stavljaju na pobuđivanje dječje mašte. Ovakve slikovnice uspostavljaju unutarnji odnos između čitatelja i svijeta. U umjetničke slikovnice najčešće ubrajamo pjesmice, bajke, basne, priče i pripovijetke. Radi se o djelima s fabulom koja nema spoznajnih dimenzija nego je umjetničkog karaktera, a prati djecu od kolijevke i prvih koraka sve do kraja djetinjstva i uvijek nose u sebi neko iskustvo i pouku. (Diklić i sur., 1996., Crnković i Težak)

2.5. Funkcije slikovnica

Slikovnica koja predstavlja prvu knjigu s kojom se dijete susreće u životu, sadrži i funkcije koje su od velike važnosti za djetetov rast i razvoj. Upravo su i funkcije te koje najčešće određuju i vrstu slikovnice. Poznati autor Petar Čačko najčešće dijeli slikovnice na osnovne funkcije, a to su informacijsko – odgojna funkcija, spoznajna, estetska, iskustvena, zabavna i jezično – govorna funkcija. [2]:

Informacijsko – odgojna funkcija

Na ovaj način djeci se putem sadržaja slikovnice nastoji objasniti veza između stvari i pojava. Dijete slikovnicu smatra kao izvor znanja, jer počinje shvaćati da putem slikovnice može puno toga naučiti. Ono počinje razmišljati i donositi zaključke za pojedine postupke. Sadržaj slikovnice najčešće govori o situacijama koje su prisutne u našim svakodnevnim životima te tim putem djeca mogu saznati mnoge stvari koje ih zanimaju i dobiti odgovore na njihova pitanja. Slikovnice im mogu pomoći i u rješavanju određene nedoumice ili problema s kojim se dijete susreće u životu. Sadržaj slikovnice osim što djecu informira ima i ključnu ulogu u njihovom odgoju uči ih i lijepom ponašanju, kulturi, međusobnom poštivanju, zdravlju i higijeni koja je vrlo važna za djecu mlađe i predškolske dobi.

Estetska funkcija

Slikovnica svojim zabavnim i djeci privlačnim ilustracijama stvara osjećaj za lijepo, primjerena je njihovom uzrastu te pomaže djeci da razvijaju inteligenciju, pamćenje i na prikladan način izražavaju svoje emocije. Dijete stvara pozitivnu sliku o sebi i ljudima koji su u njegovoj neposrednoj okolini, uči se prihvaćati stvari onakve kakve one zapravo i jesu te stvara pozitivno mišljenje o svijetu. Likovni i grafički izrazi kod djece pobuđuju znatiželju i zanimanje, jer su ti izrazi upravo osnova onoga na temelju čega dijete bira određenu slikovnicu te im pomažu u razvijanju ukusa. Slikovnica kod djece potiče i interes za književnost, što dovodi do povećanja interesa za slova te kasnije za čitanje i pisanje.

Iskustvena funkcija

Slikovnice omogućavaju djeci da kreiraju vlastita iskustva na temelju pročitane. Uvođenjem djece u nerealni svijet prepun čarobnjaka, vila, patuljaka i ostalih izmišljenih likova omogućuje se djeci da kreiraju vlastita iskustva i maštu, stvari i pojave koje ne mogu neposredno doživjeti. Slikovnice mogu djecu naučiti o različitim kulturama i religijama te prihvaćanje tih različitosti na socijalno prihvatljiv način. Mogu puno toga naučiti o stvarima i događajima iz povijesti koje djeca nisu proživjela kao što je rat i posljedice koje je rat ostavio

na današnji svijet u kojem živimo. Djeca koja žive na selu mogu upoznati način života djece u gradu i obratno. Slikovnice su neiscrpan izvor znanja koje djeci otvaraju vrata da uvijek mogu naučiti nešto novo. Slikovnice se prenose i generacijski, tako možemo puno toga naučiti o životu naših baka i djedova.

Zabavna funkcija

Igra je osnova svakog živog bića, a posebice djece, kako onih najmlađih tako i starijih uzrasta. Život bez igre gotovo je nemoguć, a upravo učenje kroz igru djeci omogućava savladavanje novih sadržaja i duže pamćenje naučenog. Slikovnica koja je zabavnog karaktera nije ništa manje važnija od ostalih vrsta slikovnica. Upravo njezin zabavan karakter kod djece stvara privlačnost i želju za učenjem novih pojmova i sadržaja.

Govorno – jezična funkcija

Upravo je slikovnica ta koja djecu uvodi u čitalački svijet i postavlja temelj za kasnije samostalno čitanje. Uz pomoć slikovnice djeca uče slova, uče razlikovati slova od brojeva, obogaćuju svoj rječnik te se javlja interes za početno čitanje. U ovoj fazi veliku ulogu ima poticajni odrasli koji treba prepoznati djetetov interes i poticati ga u njegovom ostvarenju. Sve navedene funkcije su isprepletene i međusobno ovise jedna o drugoj, stoga slikovnica nikad ne ispunjava samo jednu funkciju. Usmjerene su u skladu s željama i potrebama djece i primjerene su svakom uzrastu. Upravo djeca mlađe dobi najviše toga uče. Upoznavanjem djece sa slikovnicama stvorit ćemo poticajnu okolinu za njihov daljnji rast i razvoj.

3. MEDIJ

3.1. Medij u ranom odgoju djece

Riječ mediji (*lat. Medium - sredina*) označava sredstvo koje se koristi za prenošenje poruka, informacija i obavijesti, a namijenjen je širokom krugu ljudi. Pod pojmom mediji ne podrazumijevamo samo mobitele već i TV, računala, radio, fotoaparat, uređaj za igranje igrica i ostalo.[6]

Danas su mediji prisutni u ljudskoj svakodnevici i svijet bez medija bi bio gotovo nezamisliv. Većinu informacija saznajemo upravo preko medija. Putem medija komuniciramo s drugim ljudima i koristimo ih kao sredstvo edukacije što utječe na naš razvoj. Mediji imaju vrlo bitnu ulogu u razvoju djece. Medijska kultura podložna je stalnim promjenama sukladno s razvojem tehnologije dok se odgoj i obrazovanje djece ne odvija jednakom brzinom. Kada govorimo o medijskom odgoju on prije svega zahtjeva prisutnost, zanimanje za život djece te sposobnost razgovora o pitanjima koji su u vezi s medijima. Pojava interneta kao jednog od glavnih medija u velikoj je mjeri utjecala i na promijene u svijetu. Ljudima su informacije dostupne na svakom mjestu i u svako vrijeme, ljudi međusobno više komuniciraju, više se obrazuju i uče putem interneta, jer sve što ih zanima mogu pronaći na jednom mjestu.

Sve poruke koje se proizvode i koriste putem medija nazivamo medijskim sadržajem. Pod tim pojmom podrazumijevamo filmove, reklame, SMS poruke i različite televizijske programe. Odrasli imaju ključnu ulogu u medijskom odgoju djece. Djeca se rađaju okružena medijima i mediji su im dostupni na svakom mjestu, stoga roditelj mora voditi brigu o tome kakve medije odabrati da budu primjereni djetetovom uzrastu, koliko vremena dijete može provoditi npr. gledajući crtiće. Naglasak treba staviti na edukativne programe koji pridonose djetetovom razvoju. Kako mala djeca oponašaju modele svojih roditelja, oni su ti koji trebaju svojim primjerom oblikovati dječje korištenje medijskih usluga. Medij treba biti prilagođen s obzirom na dob djeteta.[6]

Kod male djece korištenje medija treba biti što kraće, jer mala djeca ne razlikuju fikciju od stvarnosti. Roditelji trebaju nadzirati dječje korištenje medija te u najboljem slučaju medijske sadržaje trebaju koristiti zajedno. Mediji i različiti programi ne mogu zamijeniti roditeljsku ulogu i njihov odgoj, stoga je i dalje bitno da dijete svoje slobodno vrijeme provodi vani na zraku ili čitajući slikovnice sa svojim roditeljima.

3.2. Pozitivni i negativni učinci medija

Mediji mogu imati pozitivne ili negativne učinke na razvoj djece, na njihov odnos s vršnjacima, na njihove kognitivne sposobnosti i njihov odnos prema njima samima. Mnoga istraživanja govore nam upravo o tim pozitivnim i negativnim učincima koje pružaju mediji. Znanstvenici imaju podijeljen stav o utjecaju medija na razvoj djece. S jedne strane jedna skupina znanstvenika medije smatra veoma korisnima. Smatraju da djeca pomoću medija mogu promijeniti svoje loše ponašanje, da mogu razvijati kreativnost i intelektualne sposobnosti te da mogu proširiti znanje i mogućnosti, kao i poboljšati svoje odnose s vršnjacima. Kod druge skupine znanstvenika pojavljuje se sukob mišljenja i oni smatraju da mediji mogu trajno oštetiti osjetila, da mogu negativno utjecati na kreativnost i kočiti dječju maštu, da mediji daju primjer koji potiče agresivno ponašanje i stvara loše odnose sa drugima. Prema dosadašnjim istraživanjima zaista se potvrdilo da mediji imaju pozitivan i negativan utjecaj na razvoj djece, no to područje utjecaja medija na djecu nije detaljno istraženo. Mediji nisu sami po sebi dobri ili loši, sve to ovisi o načinu na koji ih mi koristimo.[7]

Državni zavod za zaštitu obitelji, ministarstva i mladeži od 2000. godine u suradnji s UNICEF-om (Fond Ujedinjenih naroda za djecu) organizira teme koje su posvećene ovom problemu. Autori Vlasta Ilišin, Ankica M. Bobinac i Furje Radina izdali su knjigu *Djeca i mediji* koji su objavili 2001 godine. Knjiga je prihvaćena od strane mnogih državnih tijela i ubrzo postala veoma popularna. Svojim je sadržajem vrlo jednostavna i sažeta te je prilagođena širokom krugu ljudi. U njoj je problem medija smješten u širi sociološki kontekst te pruža informacije odraslima koje su značajne za dječje odrastanje. Knjiga se sastoji od šest poglavlja i dva priloga i na kraju svake cjeline se nalazi popis literature. Zaštitom maloljetnika moraju se brinuti televizijske ustanove, radijske ustanove, internetski portali i drugi izvori medija koji mogu pružati neprimjerene sadržaje poput tjelesnog ili verbalnog nasilja, zlostavljanja, maltretiranja i ubijanja. Zbog toga su uvedene televizijske dobne oznake koje su označene brojem u gornjem lijevom kutu i tehnička roditeljska zaštita PIN-om (eng. Personal Identification number). Nasilni sadržaji ostavljaju trajne posljedice na razvoj djece.[7]

Oni gledajući nasilne sadržaje počinju smatrati da je takvo ponašanje prihvatljivo te i sami postaju nasilni i agresivni, posebice ako se u priči radi o nekom superheroju koji je djeci najčešće uzor te koji primjenjuje agresivno ponašanje i biva prihvaćen i nagrađen od strane ljudi. Djeca će smatrati da je takav oblik ponašanja pravilan i podržavat će ga, što će kasnije dovesti do problema u socijalizaciji, u komunikaciji s vršnjacima i odraslima, do intelektualnog zaostajanja i ostalih negativnih posljedica koje ostavljaju veliki trag. Da se to

ne bi dogodilo, roditelj treba imati kontrolu nad djetetom, Gledanje televizije ne smije koristiti u svrhu potkrepljenja i kazne. Djetetu treba prilagoditi sadržaje njegovom uzrastu, bazirati se na to da budu zabavni i edukativni i ograničiti korištenje medija te se pridržavati dnevnih pravila. Mediji pružaju mnogo dobrobiti i te dobrobiti treba iskoristiti, jer kao što smo već rekli ne postoji dobri ili loši mediji, sve ovisi o načinu na koji ih mi koristimo i doživljavamo.

3.3. Medijska pismenost

Medijska pismenost može se definirati kao mogućnost pristupa, analize, kritičkog vrednovanja i stvaranja novog medijskog sadržaja. Sastoji se od tri dimenzije: tehničke kompetencije vještina, praksa kritičkog razmišljanja i proizvodnja sadržaja. Također, medijska pismenost podrazumijeva i učenje o različitim medijima. U Republici Hrvatskoj se vrlo malo toga poduzelo kada je riječ o razvoju medijskog obrazovanja. U razdoblju od 2000. do 2001. godine dolazi do razvoja novog načina učenja medija u osnovnim školama, Krešimir Mikić autor je prvog udžbenika o medijskoj kulturi iz 2001., koji je dobio svoj značaj u razvoju medijske pismenosti.[8]

Roditelji, kao modeli svojoj djeci, imaju važnu ulogu kod razvoja djetetove medijske pismenosti. O njima ovisi kakav će odnos njihova djeca imati s budućim medijima, Budući da su mediji prisutni u svim domovima, djeca su njima izložena od najranije dobi. Djeca, dok još ne razumiju u potpunosti, svijet uče promatranjem i osluškivanjem okoline. Na taj način promatraju odrasle dok gledaju televiziju, dok čitaju novine ili osluškuju njihov razgovor na telefonu, što u velikoj mjeri pridonosi njihovom budućem odnosu prema medijima. Već od najranije dobi, djeca se vrlo rado igraju uloga odraslih pa na taj način često oponašaju roditelje, pričajući na telefon, čitajući novine i na razne druge načine. Velika se pozornost pridodaje razvoju medijske pismenosti unutar obitelji kao i najvažnijeg modela ponašanja. Roditelji su ti koji određuju s kakvim će se medijima sresti dijete, kako će ti mediji utjecati na dijete i obrnuto. Djeca će te odnose s medijima koji su naučili u najranijoj dobi prenijeti kasnije na društvo svojih vršnjaka i graditi odnose, a roditelj je taj koji je postavio temelj za daljnja stjecanja iskustva. Da bi djeca shvatila medije i postala njihov korisnik potrebno je da razumiju tehnologiju. Roditelji kao najvažniji djetetovi učitelji trebaju ovdje pokazati interes i znanje o medijima s kojim njihova djeca imaju doticaj, što ih privlači kod tih medija, što će pratiti i kako se mijenjaju u kontaktu s medijima te kakva iskustva s tim medijima imaju

njihovi vršnjaci. Tada roditelj šalje djetetu poruku da je ono važno, da mu je stalo do njegovog mišljenja i da je tu kao oslonac ukoliko mu nešto bude trebalo. Tako dijete gradi pozitivnu sliku o sebi i dobiva osjećaj važnosti. Iako roditelji smatraju da ne poznaju dovoljno dobro tehnologiju koja je u posljednjih nekoliko godina znatno napredovala i doživljavaju djecu važnijima u svijetu medija, roditelj je i dalje taj koji zna kako odabrati pravi put. Dijete treba se samo istraživati i dolaziti do novih spoznaja o medijima, a roditelj ga treba poticati i upozoravati na moguće opasnosti. Kako bi podržao razvoj medijske pismenosti djeteta, roditelj treba pokazati interes na način da potiče dijete na razgovor, uvažava njegovo mišljenje, odgovara mu na postavljena pitanja i podržava svoje dijete. U kvalitetnom odnosu s medijima bitno je da roditelj preuzme ulogu vođe i postavi granice koje su primjerene djetetovu uzrastu. Roditelj treba biti stalno na oprezu, nadzirati korištenje medija, upozoravati dijete na štetne učinke medija i njihove posljedice. Roditelj treba poticati dijete na kritičko razmišljanje i propitivanje, treba biti pravilan model svom djetetu, jer dijete uči na temelju odraslih posebice svojih roditelja, a roditelj je taj koji zna što je najbolje za njegovo dijete.

3.4. Medijsko obrazovanje u svijetu

Istraživanje o medijskom obrazovanju na čelu s UNESCO-om (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organisation*) provelo je istraživanje o zemljama koje uključuju medij u nastavni program radi pomaganja razvoju novih inicijativa u području medijskog obrazovanja 2001. godine. Poslan je upitnik koji je bio namijenjen 72 stručnjaka za medijsko obrazovanje u 54 zemlje. Pitanja u upitniku bazirala su se na tri osnovna područja: medijsko obrazovanje u školama, partnerstvo i razvoj medijskog obrazovanja. Rezultati upitnika pokazali su da medijsko obrazovanje u svijetu neujednačeno napreduje. U zemljama u kojima medijsko obrazovanje postoji ono se uvodi u škole kao izborni predmet.[9]

Iako mnoge zemlje smatraju da bi se medijsko obrazovanje upravo zbog svoje važnosti i utjecaja na buduće naraštaje trebalo integrirati u postojeći sustav predmeta, to još uvijek nije zastupljeno. Sjeverna Amerika, Europa, Azija, Bliski Istok i Australija neke su od zemalja svijeta na koje je razvoj medijskog obrazovanja od njegove pojave pa sve do danas u velikoj mjeri utjecao na razvoj njihove kulture i obrazovanje.[9]:

Sjeverna Amerika

1979. osnovano je udruženje za medijsku pismenost sa sjedištem u Ontariju (Kanada). Prije osnivanja udruženja poučavanje o medijskoj pismenosti bilo je na raspolaganju pojedinim učiteljima i praktičarima. Prva od zemalja koja je zahtijevala medijsku pismenost u školskom programu bila je Kanada. Dva su razloga zbog kojih se ova zemlja odlučila na uvođenje medijske pismenosti u njihov obrazovni sustav, a to su zabrinutost zbog širenja popularne američke kulture i nužnost konteksta za nove paradigme u obrazovnom sustavu. Dva najutjecajnija medijska čelnika za poticanje uvođenja medijskog obrazovanja u redoviti školski program u Kanadi su Barry Duncan i John Pungente. U Sjedinjenim Američkim Državama se početkom 20. stoljeća pojavio interes za proučavanje o medijima čiju je vodeću ulogu imala pojava filma. Film se najčešće koristio za razvoj kritičkog mišljenja te je uglavnom bio povijesne i književne tematike. Da bi učenici razumjeli prirodu filma bilo je nužno istraživanje razvoja scenarija, karaktera filma, raspoloženja i tona. 1979. *Project Censored* počeo je primjenjivati modele uslužnog učenja za njegovanje vještina medijske pismenosti među nastavnicima i studentima visokog obrazovanja. Još početkom 1970-ih obrazovanje o medijskoj pismenosti počelo se pojavljivati u državnim okvirima kurikuluma engleskog jezika kao rezultat povećane svijesti o središnjoj ulozi medija u kontekstu suvremene kulture.

Europa

U Europi vodećom u razvoju obrazovanja o medijskoj pismenosti smatra se Velika Britanija. U Skandinaviji je medijsko obrazovanje uvedeno u finski osnovni kurikulum 1970., dok je u Švedskoj medijsko obrazovanje bilo obavezno tek 1980. Francuska je kao i SAD (*Sjedinjene Američke Države*) film proučavala od samog početka medija, ali tek nedavno osnovane su konferencije i medijski tečajevi namijenjeni učiteljima. U Njemačkoj interes za medijsko obrazovanje unutar i izvan obrazovnog sustava raste u 80. i 90. godinama prošlog stoljeća. Nizozemska vlada je 2006. stavila medijsku pismenost na dnevni red kao važan predmet nizozemskog društva i kulture te je 2008. osnovala službeno središte za razvoj medijskog obrazovanja. U Rusiji medijsko obrazovanje poznato je od 20. stoljeća, ali je njegovo uvođenje u školski program zaustavio Josip Staljin. Najnovija zbivanja u medijskom obrazovanju u Rusiji je registracija nove medijske edukacije 2002. godine te pokretanje

časopisa *Media Education* 2005. Jedna od rijetkih država svijeta koja je 2009. medijsko obrazovanje svrstala u svoje školske programe je Crna Gora. U Hrvatskoj građani su skeptični što se tiče uvođenja medijskog obrazovanja u školske programe iz razloga što postoje predrasude o štetnim utjecajima medija, najčešće zbog nasilja koje je prisutno u medijima kao i o medijskoj sigurnosti djece.

Azija

Od 2017. djeca na Tajvanu proučavaju novi kurikulum koji je namijenjen čitanju propagande i vrednovanju izvora nazvan medijska pismenost.

Bliski Istok

U Jordanu znatno napreduje vrednovanje medijske i informatičke pismenosti što dovodi do velikog utjecaja na borbu protiv ekstremizma i govora mržnje.

Australija

Na razvoj medijske pismenosti u Australiji u velikoj je mjeri utjecao razvoj medijske pismenosti u Velikoj Britaniji. Ključni teoretičari koji su utjecali na australijsko medijsko obrazovanje su G. Turner i J. Hartley koji su znatno pomogli u razvoju australijske medijske kulture. U većini australijskih država mediji se smatraju i osnovnim učenjima u obrazovanju djece.

4. DIGITALIZACIJA

4.1. Što je to digitalizacija?

Pod ovim pojmom podrazumijevamo proces pretvaranja analognog signala u digitalni oblik. Digitalizirati je moguće gotovo sve vrste teksta, gradiva, audio ili video zapisa, do trodimenzionalnih objekata. Postupci digitalizacije razlikuju se ovisno o vrsti teksta koji se digitalizira pa možemo podijeliti na slijedeće: tekstualno gradivo, slikovno gradivo, zvučno gradivo, video gradivo i trodimenzionalno gradivo.[10]:

Tekstualno gradivo

Ovaj način gradiva moguće je digitalizirati na tri načina: prepisivanjem, skeniranjem i fotografiranjem pomoću digitalnog fotoaparata. Ako gradivo želimo digitalizirati skeniranjem ili fotografiranjem, prethodno je potrebno provesti optičko prepoznavanje slova. Prepisivanje je najčešće prisutno kod rukopisa, tiskanog teksta s preslabim kontrastom ili tiskanog teksta kojom su rukom pridodane pisane bilješke. Prepisivanje je najskuplji i najdugotrajniji postupak i zbog tih nedostataka je vrlo rijetko primjenjiv. Tekst možemo skenirati na dva načina: na originalu ili na mikrofilmu, tekst može biti ovisno o svom sadržaju u boji ili crno-bijeli. Fotografiranje teksta vršimo pomoću digitalnog fotoaparata te je ovaj oblik najčešće prisutan kod gradiva za koje postoji opasnost od oštećenja.

Slikovno gradivo

Ovu vrstu gradiva digitaliziramo na dva načina: skeniranjem i fotografiranjem. Ako se odlučimo za digitalizaciju pomoću skenera, potrebno je odabrati skener sa što većom razlučivosti. Također, prisutni su i rotacijski skeneri kojima se postiže znatno veća kvaliteta. Rotacijski skener koristi se za gradiva koji su prikladne vrste. Ako se radi o gradivu koje je većeg formata, nužno je koristiti visokokvalitetni digitalni fotoaparat. Kod fotografiranja slikovnih sadržaja najbitniji čimbenik je kvalitetno osvjetljenje, na što posebno trebamo obratiti pažnju. U pravilu se izrađuju tri verzije svake digitalne slike, jedna koja je u boji i s

maksimalnom razlučivošću, druga s manjim brojem nijansi koja je posebno prigodna za slanje mrežom i treća identifikacijska sličica. Razlikujemo tri bitne značajke koje nam pomažu u postizanju što bolje kvalitete slikovnog sadržaja, a to su:

1. Rezolucija koja predstavlja broj slikovnih elemenata.
2. Bitna dubina točke – svakoj točki pridružen je binarni niz, broj znamenaka tog niza nazivamo bitnom dubinom točke.
3. Boja – prije procesa digitalizacije potrebno je odrediti na koji način će se upotrebljavati gradivo te na temelju toga prilagoditi sustav prikaza boje.

Zvučno gradivo

Ovu vrstu gradiva digitaliziramo na način da zvučni izlaz uređaja za reprodukciju audio sadržaja povežemo sa računalom koje je opremljeno zvučnom karticom. Digitalizacija zvučnog sadržaja odvija se na dva načina, uzorkovanje i kvantizacija. Pomoću uzorkovanja određujemo koliko će se često zapisivati informacija, a da to bude dovoljno za njezinu reprodukciju. Veoma bitan čimbenik kod ovog načina digitalizacije je raspon ljudskog sluha, na što posebno treba obratiti pažnju. Obično se u obzir uzima dvostruka maksimalna frekvencija koje ljudsko uho poznaje. Nakon uzorkovanja zvučnog signala potrebo je kvantizirati njegovu amplitudu. Svaki taj dio moguće je podijeliti na beskonačno mnogo dijelova, a njegovom kvantizacijom određujemo dužinu binarnog niza.

Video gradivo

Pod pojmom video gradiva podrazumijevamo digitalizaciju pomičnih slika i audio sadržaja. Faktori koji utječu na kvalitetu isti su kao i kod slikovnih gradiva, ali ono što je veoma bitno je broj slika u sekundi. Zbog uzroka tromosti oka, čovjek ne može spoznati promijenje u njegovoj okolini koje se odvijaju brzinom većom od 50 milisekundi (ms). Upravo ta činjenica nam govori da čovjek raspoznaje 20 slika u sekundi, a sve veće promjene u ljudskom oku se stapaju u jednu sliku. Video gradivo obično sadrži 24,25 ili 50 slika u sekundi, ovisno o njezinom formatu. U ovom postupku kao i kod prethodnih potrebno je odrediti prvo svrhu digitalizacije, a potom prilagoditi kvaliteti zapisa.

Trodimenzionalno gradivo

Ovaj pojam je poznat i pod nazivom 3D digitalizacija. Kod ovakvog načina digitalizacije sadržaja koristimo skenere koji su namijenjeni skeniranju volumena, a njih dijelimo na kontaktne i beskontaktne skenere. Kontaktni skeneri imaju za prednost preciznost i mobilnost, a nedostatak im je taj što fizički kontakt može dovesti do oštećenja sadržaja. U današnje vrijeme kontaktni skeneri se upotrebljavaju sve manje, upravo zbog tih nedostataka. Kod beskontaktnog skenera poznate su dvije podjele. Prva podjela na aktivne skenere koji reproduciraju svjetlo, ultrazvuk ili rendgensku zraku i druga podjela na pasivne skenere koji detektiraju radijacije iz okoline. Najraširenija tehnika koja se sve češće primjenjuje u današnje vrijeme je stereofotogrametrija. Pomoću ove tehnike moguće je procijeniti trodimenzionalne koordinate točaka na objektima te se temelji na ljudskom stereo vidu. Kako bi digitalizirali jednostavnije trodimenzionalne skenere, moguće je upotrijebiti i plošni skener ili digitalni fotoaparat. Ovim načinom se digitalizira kovani novac, nakit ili preslika 3D objekta.

4.2. Pojava digitalnih knjiga

Digitalne knjige ili e-knjige prvi puta se spominju 1971. godine. Kada je student sveučilišta u Illinoisu (Sjedinjene Američke Države), Michael Hart putem sveučilišne mreže prvi puta distribuirao knjige u digitalnoj formi. Taj početak uspješnog projekta nazvan je *Project Gutenberg* po izumitelju tiskarskog stroja Johannesu Gutenbergu. Cilj ovog projekta je kreiranje elektronskih verzija poznatih književnih djela i njihovo besplatno distribuiranje putem interneta. Michael Hart je zahvaljujući svom projektu koji se pokazao veoma uspješnim, dobio mnoga priznanja i pohvale.[11]

Najveći značaj u nedavnom razvoju publikacije predstavlja pojava digitalnih formata. Digitalne knjige su prvenstveno iz znatiželje prešle u veliki posao u vrlo kratkom i neočekivanom vremenu. U Sjedinjenim Državama je krajem 2010. godine, školska knjižnica objavila svoju prvu knjigu pod nazivom *Virtual Ebook Summit* koja je bila od velikog značaja za početke digitalizacije te je imala više od 2000 sudionika, među kojima se na sjednicama uglavnom raspravljalo o izdavanju što većeg broja digitalnih knjiga. (Whelan, 2010.) Samo godinu dana kasnije izdao je drugu knjigu pod nazivom *E- knjige, Nova normala*. Od velike važnosti pokazala se pojava digitalnih slikovnica za djecu koja je

predstavljala najveću inovaciju u knjižnici. Digitalne slikovnice su vrlo uzbudljive jer kreatorima ostavljaju mogućnost stvaranja novih umjetničkih dijela, a djeci omogućuje stjecanje novih knjižničnih iskustava. Tehnologija je uzela maha i u mnogim aspektima nadmašila temeljna konceptualna shvaćanja kao i istraživanja u tom području pa upravo iz tog razloga nema mnogo takvih pouzdanih kreacija. Učitelji, knjižničari, odgojitelji i mnogi drugi su iz tog razloga prepušteni sami sebi radi utvrđivanja osnovnih pitanja koja su vezana za digitalne slikovnice.

Mnogi istraživači postavljaju pitanja o tome koja je vrsta slikovnice od veće važnosti za djecu tiskana slikovnica ili digitalna slikovnica. Iako bi knjige trebale imati jednaku ulogu u razvoju djece i biti u središtu njihove svakodnevice, zbog svojih različitih mogućnosti koje ove slikovnice nude, potrebno je razmotriti i odabrati onu verziju koja će najbolje koristiti u određenim slučajevima. Poznajemo nekoliko žanrova digitalnih slikovnica koji su dostupni djeci: e-knjige, informativne e-knjige i priče. Svaki od ovih žanrova je jednako važan za djecu i trebao bi podjednako biti uključen u život djece u ranom djetinjstvu, no najzastupljeniji je koncept e-knjige. Najčešće postavljeno pitanje knjižničarima je: „*Treba li se bazirati samo na doživljaj priče ili učenje, ili se treba proširiti njezina želja da se pročita više?*“. Na koji način se odlučiti koja je vrsta slikovnice najbolji izbor za pomoć djetetu, pitanje je koje ostaje na raspolaganju učiteljima i pedagozima.[11]

4.3. Dječja književnost u digitalnom obliku

Književnost je oblik medijacije te je stoga i podložna procesu remedijacije (Peović Vuković, 2013.). Prelaskom iz tiskanog u digitalni oblik povratno se mijenja i tradicionalna književnost, što dovodi do promjena u jeziku, stilu i tematici koja se stalno prilagođava interesima suvremenih čitatelja. Digitalno doba otvorilo je nove smjerove u proizvodnji, produkciji i distribuciji književnih djela. Neke od prednosti digitalizacije (npr. Michael Hart, *Projekt Gutenberg*) navodi da digitalizacija sadržaja omogućuje kompresiju u manje prostore, pristup podacima na brže i nelinearne načine kao i lakšu manipulaciju. Digitalna književna djela obično podrazumijevaju ona djela koja se ne mogu tiskati, specifično je za takva djela da sadrže slike, poveznice i zvukove te nerijetko zahtijevaju čitateljevu interakciju.[12]

Upravo zbog tih specifičnosti digitalna književna djela se mogu jedino reproducirati uz pomoć digitalnih uređaja. Kao što smo već spomenuli slikovnice i njihova dva najvažnija

koda, a to su likovni i jezični, na isti način se i digitalna književnost sastoji se od likovnog, jezičnog, zvučnog i ludičkog diskursa. U digitalnoj književnosti prisutni su i sljedeći žanrovi (prema Hayles, 2007): hipertekstualna književnost, mrežna književnost, interaktivna književnost, prostorne naracije, naracije povezane s mjestom, instalacijska djela, generativna umjetnost i *Flash poezija*.

U žanru *Flash poezije* utjecaj softvera je posebno očit, odnosi se na uzastopne ekrane koji obično potječu s minimalo ili bez intervencije čitatelja.[13]

Iako digitalizacija u suvremeno doba sve više uzima maha, u Republici Hrvatskoj se elektroničkoj književnosti posvećuje vrlo malo pažnje, a o dječjoj digitalnoj književnosti do sada uopće nije bilo govora. Najpoznatija je podjela digitalnih djela namijenjenih djeci i mladima s obzirom na zastupljenost književnog teksta u odnosu na druge medijske objekte.[12]:

1. Digitalna djela koju književnost koristi kao okvir

Ova skupina pripada poeziji i prozi u *Flash-u*, a čine ju ona književna djela koja se pozivaju na paratekstualno s posebnim naglaskom na zabavu i igru. Ova djela javljaju se u raznim medijskim oblicima i u velikoj mjeri su popularna u svijetu. Neki od takvih oblika najčešće predstavljaju igre koje svoj osnovni motiv pronalaze u poznatim bajkama i pričama kao što su Harry Potter i Alisa u zemlji čudesa. Takva djela pridaju minimalnu važnost medijskoj pismenosti, ali mogu poslužiti kao motiv za čitanje pojedinih književnih djela ili za proširivanje znanja o već poznatim pričama.

2. Digitalna djela koja književnost koriste kao svoje uporište

Ova navedena skupina najčešće pripada žanru interaktivne književnosti, koja je specifična po velikoj količini teksta koju korisnici mogu čitati ili slušati, a ovisno o kvaliteti djela njime i upravljaju. Primjerice u digitalnoj slikovnici Pepeljuga (Nosy Cow, 2011.) korisnik čita ili sluša priču, ali pripovijedanje može prekinuti te će ga potaknuti na istraživanje ilustracija pomoću kojih može otkriti nove varijante pripovijetke. Također, Pepeljuga 3D poznata je bajka prikazana u obliku *pop-up* knjige, u kojoj korisnik istražuje scenografiju i glavni je pokretač likova i njihovog dijaloga. Pepeljuga – lutkarska knjiga za igru (Swan Media, 2013.) prikazuje istu priču o Pepeljugi koja se temelji na lutkarskoj animaciji likova. U ova tri

navedena primjera vidimo da je riječ o djelima koja su opisala poznatu bajku na različite načine, što je vrlo korisno za razvoj digitalnog medija, kao i za razvoj medijske pismenosti.

3. Digitalna djela koja proširuju književna djela

Ova skupina pripada žanru hipertekstualnog djela, koja korisniku omogućuje nepredvidivo kretanje segmentima pripovijetki. Korisnik klikom miša na označene ključne riječi otvara dodatni segment koji mogu pripovijed obogatiti ili ga odvesti u posve neočekivanom smjeru. Zanimljiva interaktivna priča Alabaster (2008.) primjer je igre na razgovornom dijagramu koji korisnicima omogućuje visok stupanj kreativnosti unutar zadanih algoritama, a oživljava nešto drugačiju bajku o Snjeguljici. Alabaster uključuje 415 fragmenata razgovora u kojima imaju alternativne inačice, ovisno o tome gdje ih igrač susreće unutar priče. Najčešće se radi o već poznatim pričama u kojima je na zaslonu prikazan uvodni tekst, a igrač treba odabrati što će se sljedeće dogoditi, odnosno treba upisati ili odabrati kako će u priči djelovati. Ovakva digitalna djela ostavljaju djeci prostor za razmišljanje, otkrivaju razlog uzroka i posljedice i pridonosi bogaćenju njihove mašte jer je dijete u centru događanja.

4.4. Digitalizacija slikovnica

Kao posljedica ubrzanog razvoja tehnologije i praćenje tog trenda, mnogi umjetnici, autori i istraživači su primijenili značajke računalnih tehnologija za transformaciju tiskanih slikovnica u digitalni svijet. Dosadašnji razvoj se može podijeliti na sljedeće kategorije.[14]:

- 1.) Skeniranje cijelih tiskanih slikovnica
- 2.) Pretvaranje tiskanih slikovnica u filmske kreacije
- 3.) Pretvaranje slikovnica s jedinstvenim značajkama u digitalni svijet
- 4.) Dokumentiranje interaktivnih značajki, uključujući igre koje se protežu dalje od priče

Skeniranje cijelih tiskanih slikovnica

Digitalna slikovnica je prvenstveno predstavljala jedinstvenu skeniranu verziju tiskanih slikovnica, kako bi se učinila dostupnoj na mreži 2002. godine. *International Children's Digital Library* (ICDL) stvorena je kako bi pružila besplatnu knjižnicu digitaliziranih slika iz cijelog svijeta. ICDL je skenirao svaku knjigu u cijelosti, ostavljajući izvorni karakter kao što je dizajn, naslovnica, oblik knjige, postava ilustracije i font. Ovakav način digitalizacije slikovnica je poseban, jer je zadržao svaku dizajnersku i umjetničku odluku. Glavna svrha ovakvog načina digitalizacije bila je globalna dostupnost i jednostavan pristup. Beatrix Potter stvorio je digitalnu slikovnicu pod nazivom *Little books for little hands*, u kojoj je veličina dizajnirana na način da bude dvostruko veća od izvorne, kako bi se djeci prikazalo iskustvo stvarne veličine. Prisutne su životinje s neobičnim dimenzijama poput patuljaste glave ribe, jezik divovskog mrava i slično. Na ekranu računala ili tableta ovi različiti dizajni knjiga su izgubljeni, iz razloga što digitalni zaslon nema interakciju sa objektom, koji je izvorno namijenjen iskustvu.

Pretvaranje tiskanih slikovnica u filmske kreacije

Još jedan zanimljiv način na koji se digitalne slikovnice mogu iskoristiti je stvaranje filmskog pristupa prema knjizi. Scholastic i Bookflix predstavljaju *Weston Woods* filmsku verziju slikovnice koja omogućuju čitanje na glas, ne pokazujući tekst, ali zumiranjem i pomicanjem kamere te rezanjem i kretanjem ilustracije kao i dopune zvukovima koji prate sadržaj priče. Dijete klikom miša na naredbu *Čitaj naglas* može vidjeti tekst i označiti jednu riječ u isto vrijeme kada se tekst čita. Takav pristup omogućuje kreatoru da vodi i utječe na djetetovo vizualno iskustvo povezivanja teksta sa slikom. Za razliku od tiskanih slikovnica u kojima dijete čitatelj, odnosno slušatelj, odabire gdje će usmjeriti svoju pažnju i koliko dugo. Digitalne slikovnice omogućuju djetetu auditivni i vizualni doživljaj priče.

Pretvaranje slikovnica s jedinstvenim značajkama u digitalni svijet

Prednost digitalnih slikovnica u usporedbi s tiskanom verzijom je ta što tiskane slikovnice ne mogu uključivati neke posebne značajke kao što su zvuk i kretanje. Kreator je u svojim djelima zadržao izgled i redoslijed stranica, ali je promijenio značajke dizajna i dodatne mogućnosti poput fonta i položaja teksta. Tekst koji se nalazio na vrhu stranice sada je

prikazan na dnu, dok je font standardiziran u svim slikovnicama. Takav pristup je pogodan za početnike jer im omogućuje lakše pronalaženje i obradu teksta. Dodan je zvuk za čitanje (*engl. Read to me*) i glazba. Glazba je vezana za sadržaj priče i autorovo raspoloženje koje se može iščitati iz priče, zvučni efekti su uključeni kako bi se poboljšalo iskustvo s pričom. Dodane su i *Vruće točke* što podrazumijeva da su određeni elementi u priči programirani da reagiraju na klik miša. Pojava tableta i operativnog sustava iOS (Apple Operating System) uzrokovalo je velike promjene u digitalizaciji slikovnica. Tableti su doveli do poboljšanja koje stolna ili prijenosna računala nisu mogla omogućiti, kao što je pojava žiroskopa i manipuliranje kroz dodirne predmete koji se pojavljuju na ekranu, što je vrlo pogodnije za manju djecu od upravljanja mišem. Sve je zastupljenije prevođenje tiskanih slikovnica u digitalni oblik, kao i multimedijaska i interaktivna iskustva pripovijedanja iz digitalnog svijeta.

Dokumentiranje interaktivnih značajki, uključujući igre koje se protežu dalje od priče

Mnoge aplikacije kao i digitalne slikovnice u posljednjih nekoliko godina sadrže dodatne značajke kojima dijete može pristupati. Najuobičajenije slikovnice usmjerene na djecu mlađe dobi su slikovnice puzzle, zagonetke, slikovnice za bojanje ili crtanje. Od svih ovih slikovnica koje pružaju bogat sadržaj važno pitanje za nastavnike je koju slikovnicu je najbolje odabrati koja će sadržajem najviše pridonijeti dječjem znanju i razumijevanju. S obzirom na to da su aplikacije i digitalne slikovnice za malu djecu u posljednjih nekoliko godina na tržištu loše kvalitete, predložen je slijedeći kriterij koji odgojiteljima mogu koristiti u procjeni kvalitete slikovnice i koje mogu preporučiti roditeljima za uporabu. Od velike je važnosti razviti novi objekt za ispitivanje digitaliziranog oblika slikovnica za moguću uporabu u predškolskim i osnovnoškolskim ustanovama. Potrebno je ponuditi niz od pet kriterija, međutim smatramo da standardi koji su povezani s kvalitetom priče i ilustracije jednako primjenjuju kao i tiskani i digitalni formati: „*Je li priča dobro ispričana, u skladu sa književnim standardima?*“ Kriteriji za procjenu kvalitete digitalnih slikovnica: „*Jesu li ilustracije umjetnički zadovoljavajuće i dobro se uklapaju s tekstom?*“, „*Je li priča prikazana u digitalnom formatu?*“, „*Je li priča prikladna prednosti digitalnih značajki koje svijet dopušta izvan onoga što je moguće u tisku?*“, „*Imaju li te značajke smisla i kako uopće naučiti djecu čitati ili pisati?*“.

4.5. Zastupljenost digitalnih slikovnica u Hrvatskoj

Digitalne slikovnice u Hrvatskoj predstavljaju još uvijek nedovoljno istraženo područje, kojim se na žalost posvećuje vrlo malo pažnje. Iako digitalne slikovnice ili slikovnice u elektroničkom obliku postoje, one su prije svega namijene stranom tržištu i zbog toga su uglavnom pisane na engleskom jeziku. Slikovnica o sloniću po imenu Oskar predstavljala je prvu hrvatsku slikovnicu namijenjenu za uređaje *Iphone* ili *Ipad*. Karakteristična je po interaktivnim elementima, pisana je na hrvatskom i na engleskom jeziku, a specifična je po tome jer sadrži opciju za isključiti kako bi se djeci mogla čitati slikovnica uz praćenje lagane glazbe.[1]

Također, jedan od vrlo popularnih projekata je i digitalni projekt interaktivnih Priča iz davnina poznate hrvatske autorice Ivane Brlić Mažuranić. Ovaj projekt se smatra iznimno vrijednim i kvalitetnim prikazom dječje digitalne književnosti koja u ovim područjima i nije toliko zastupljena. U ovakvim digitalnim slikovnicama udio interakcije je minimalan. Ilustracije su uglavnom statične te sadržajem dominira količina teksta. U Hrvatskoj još uvijek nije prisutna interaktivna priča koja bi korisniku ili čitatelju mogla omogućiti izravnu interakciju s djelom (Gabelica i Težak, 2015.). Popularan je i žanr hipertekstualnih djela koji naglasak stavlja na tekst, dok su količine ilustracije minimalne. Poznate su i kao razlomljene priče, jer se u njima radi o bajkama koje su ispričane na drugačiji način u kojima je sadržaj isprepleten.[12]

Iako su digitalne slikovnice u Hrvatskoj malo zastupljene, to nas ne ograničava jer imamo mogućnost samostalno izraditi digitalnu slikovnicu uz pomoć jednostavnih računalnih alata i aplikacija, ali je nužno poznavanje engleskog jezika jer se većina tih alata piše na engleskom jeziku. Digitalne slikovnice zato ostavljaju naše mogućnosti otvorene za daljnju razradu prema našim željama i sposobnostima. Također, jedan od problema u našim područjima je i nedovoljna informiranost roditelja i odraslih o digitalnim slikovnicama i njihovim mogućnostima što dovodi do mogućih predrasuda, no digitalne slikovnice su napravljene prema djeci te u skladu sa njihovim uzrastom.

5. ZAKLJUČAK

Mediji su postali dio ljudskog svakodnevnog života. Gotovo da ne postoji kućanstvo koje ne posjeduje računalo, TV, mobitel ili drugi izvor medija. Sve informacije su pristupne na jednom izvoru medija u bilo koje vrijeme i na bilo kojem mjestu. Tehnologija svakodnevno sve više napreduje, a svijet se postupno digitalizira. Digitalne knjige će u skoro vrijeme potpuno zamijeniti tiskane, a to je upravo ono na što nastojimo pripremiti našu djecu. Iako se, u Republici Hrvatskoj, samoj digitalizaciji dječjih knjiga posvećuje vrlo malo pažnje, one predstavljaju budućnost naše djece. Uzimajući u obzir razvijene zemlje poput SAD-a, Rusije i Australije koje nastoje poticati digitalizaciju slikovnica i uvesti medijsku pismenost u redoviti školski program, možemo zaključiti da se u Hrvatskoj o tome gotovo ni ne govori. Digitalne slikovnice predstavljaju neiscrpan izvor znanja i omogućuju djeci neograničene mogućnosti. Prelaskom s tiskanog u digitalni oblik povećat će se zainteresiranost za čitanjem slikovnica koje u današnje vrijeme postupno gube na svom značaju. Digitalne slikovnice se temelje na suvremenim, poznatim bajkama i njihovom digitalizacijom neće se promijeniti sadržaj bajke nego se samo uvode novi digitalni elementi kao što su glazba, zvuk i animacija. Digitalne slikovnice ujedno omogućuju i da dijete, učitelj ili bilo koja druga osoba bude sama autor svoje slikovnice, daju mogućnost izrade slikovnice uz pomoć jednostavnih alata i poznavanja engleskog jezika prema svojim vlastitim željama i potrebama. Na taj način djeca razvijaju svoju maštu i kreativnost, uče se informatičkoj i medijskoj pismenosti koja je u današnjem svijetu prisutna u svakodnevnom životu. Digitalne slikovnice prikladne su i za malu djecu koja ne poznaju tekst zbog postojanja opcije *Čitaj naglas*. Dijete također ima mogućnost odabira jedne ili više ključnih riječi iz teksta, kao i mogućnost isključivanja opcije *Čitaj naglas* i samostalnog čitanja uz praćenje ugodne glazbe u pozadini. Postoje i digitalne slikovnice poznatih bajki koje djeci ostavljaju mogućnost samostalnog kreiranja završetka priče. Dijete odabire što će se sljedeće dogoditi u priči i time kreira poznatu bajku na drugačiji način. To su neke od mogućnosti koje digitalne slikovnice pružaju djeci, a ono najvažnije je što su zabavnog karaktera i omogućavaju djeci igru i učenje u isto vrijeme što dovodi do dužeg pamćenja sadržaja i boljeg razumijevanja, a upravo je igra ono što pokreće svako dijete. Učenje kroz igru predstavlja i glavni cilj kvalitetnog odgoja i obrazovanja. Digitalne slikovnice su vrlo poučne jer djeca mogu sama donositi zaključke, mogu pronaći odgovore na razna pitanja koja ih zanimaju pa tako i riješiti probleme s kojima se suočavaju. Digitalne slikovnice su vrlo estetski privlačne. Njihove posebne ilustracije uz prisutnost animacije kod djece izaziva želju i potrebu za čitanjem, a upravo je estetski izgled ono pri čemu dijete

posebno obrati pozornost prilikom odabira slikovnice. Dijete je u središtu čitanja slikovnice i upravlja likovima, tekstom i animacijama, shvaća odnos uzroka i posljedice i preuzima odgovornost. Digitalne slikovnice nisu nužno štetne za djecu, što mnogi smatraju istinitim upravo zbog nedovoljnog znanja i informiranosti o mogućnostima koje digitalne slikovnice pružaju djeci. Postoje mnoge predrasude o medijima i njihovom štetnom utjecaju na djecu, no to ne mora biti točno. Ne postoje dobri ili loši mediji, sve ovisi o svrsi u kojoj mi medije koristimo.

6. LITERATURA

- [1] Marchesi, R. (2017.). *Uloga slikovnice u multimedijalnom okruženju današnjice*. Rijeka: Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet.
- [2] Majhut B.,(2013.) Počeci hrvatske slikovnice. Datum pribavljanja: 10.7.2019.
- [3] Novović T., Popović D., (2017.) O dječjim slikovnicama. Datum pribavljanja: 11.7.2019.
- [4] *Struwwelpeter*. Datum pribavljanja: 12.7.2019., sa <https://en.wikipedia.org/wiki/Struwwelpeter>
- [5] Orbis Sensualium Pictus. Datum pribavljanja: 13.7.2019., sa <https://ca.wikipedia.org/wiki/Fitxer:Orbis-pictus-001.jpg>
- [6] Tomljenović R., Ileš M., Banda G., (2018.) Djeca i mediji. Datum pribavljanja: 14.7.2019.
- [7] *Pozitivni i negativni učinci medija*. Datum pribavljanja 15.7.2019., sa <https://www.medijskapismenost.hr/pozitivni-i-negativni-utjecaji-medija/>
- [8] *Medijska pismenost*. Datum pribavljanja: 17.7.2019., sa https://hr.wikipedia.org/wiki/Medijska_pismenost
- [9] *Media literacy*. Datum pribavljanja: 18.7.2019., sa https://en.wikipedia.org/wiki/Media_literacy
- [10] *Digitalizacija*. Datum pribavljanja: 20.7.2019., sa <https://hr.wikipedia.org/wiki/Digitalizacija>
- [11] *E-knjiga*. Datum pribavljanja: 20.7.2019., sa <https://hr.wikipedia.org/wiki/E-knjiga>
- [12] Gableca M., Težak D., (2015.) Digitalna dječja književnost. Datum pribavljanja: 22.7.2019.
- [13] *Elektronička književnost*. Datum pribavljanja: 23.7.2019., sa <https://www.ffri.hr/~kpvlakovic/skript.htm>
- [14] Teale W., (2003.) Picture books and the Digital World. Datum pribavljanja: 27.7.2019.

